

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis					Kode Dokumen																																																																																																				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																										
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																			
Digital Media	9034203453	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=2	ECTS=4.77	3	24 Agustus 2025																																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																				
	Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.			ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																																																																																																				
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																									
	CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																																																																																																								
	CPL-7	Mampu mengkomunikasikan strategi dan konsep desain grafis berdasarkan pemecahan masalah (problem solving) kepada pihak lain yang membutuhkan secara jelas.																																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																									
	CPMK - 1	Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam mengikuti pembelajaran Digital Media																																																																																																								
	CPMK - 2	Mampu mengidentifikasi permasalahan dan menentukan tindakan untuk menghasilkan karya Digital Media yang komunikatif																																																																																																								
	CPMK - 3	Memiliki pengetahuan tentang ide/gagasan serta strategi untuk meghasilkan sebuah perancangan yang efektif dan komunikatif.																																																																																																								
	CPMK - 4	Memiliki kemampuan dan kepekaan dalam menghasilkan karya sebagai bentuk penerapan studi kasus terhadap Digital Media																																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td></td></tr></table>					CPMK	CPL-6	CPL-7	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	✓																																																																																						
	CPMK	CPL-6	CPL-7																																																																																																							
	CPMK-1	✓																																																																																																								
CPMK-2	✓																																																																																																									
CPMK-3	✓																																																																																																									
CPMK-4	✓																																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																										
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1									✓								CPMK-2	✓	✓								✓							CPMK-3			✓	✓							✓	✓					CPMK-4					✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																										
CPMK-1									✓																																																																																																	
CPMK-2	✓	✓								✓																																																																																																
CPMK-3			✓	✓							✓	✓																																																																																														
CPMK-4					✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Digital Media ini memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip dan praktik yang terlibat dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta pengembangan game. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar dan lanjutan yang berkaitan dengan UI/UX, termasuk desain interaksi, prototyping, user testing, dan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna. Selain itu, mata kuliah ini juga mencakup pengenalan dan penerapan teknik-teknik pengembangan game, seperti desain gameplay, storytelling dalam game, grafik komputer, serta penggunaan alat dan teknologi terkini dalam pembuatan game. Melalui kombinasi teori dan praktik, mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis yang diperlukan untuk merancang antarmuka yang intuitif dan menciptakan pengalaman pengguna yang menarik. Pada bagian pengembangan game, mahasiswa akan bekerja dalam tim atau individu untuk merancang dan mengimplementasikan proyek game dari konsep hingga prototipe. Mata kuliah ini dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional yang mampu bersaing dalam industri digital yang dinamis, khususnya dalam bidang desain UI/UX dan pengembangan game.																																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																																									
	1. Feri, Sulianta. 2015. Keajaiban Sosial Media.Gramedia Digital Indonesia 2. Staiano, Fabio. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd, 135 3. Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. Media Digital Online. Universitas Islam Bandung 4. Galitz, Wilbert O.. 2007. Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed). Indianapolis: Wiley Pub. 5. Hanif, Mohammad Burhan & Rani, Handini Arga Damar. 2023. BUKU AJAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER. Semarang: Universitas Semarang Press 6. Michele D. Dickey. 2015. Aesthetics and Design for Game-based Learning. New York: Taylor & Francis. 7. Modul Praktikum Game Development Program Studi Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia																																																																																																									

		Pendukung : 1. Nurudin. 2012. Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi. Yogyakarta, Buku Litera 2. Susanto, GM. 2017. The Power of Digital Marketing. Jakarta: Gramedia 3. Kaufman, Ira and Horton, Chris. 2014. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives, Managers, and Students. United States: Routledge 4. UX Design for Startups By Marcin Treder Published in 2013 by UXPin					
Dosen Pengampu		NANDA NINI ANGGALIH TRI WARDATI KHUSNIYAH MAFRUR UDHIF NOFAIZZI ENDAH LAELATUL FITRI Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd. Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd. Tri Wardati Khusniyah, S.Kom., M.Pd. Tri Wardati Khusniyah, S.Kom., M.Pd. Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds. Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan digital media	1. Mahasiswa dapat memahami tentang Sistem komputer dari masa ke masa 2. Mahasiswa dapat memahami tentang HCI (Human Cumpster Interaction) 3. Mahasiswa dapat memahami tentang Internet dan media digital	Kriteria: Ketepatan dalam mengkaji desain interaksi komputer yang buruk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi dalam kelompok 3 X 50		Materi: definisi, fungsi, dan tujuan digital media Pustaka: Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. Media Digital Online. Universitas Islam Bandung Materi: interaksi manusia dengan komputer dan sistem komputer Pustaka: Hanif, Mohammad Burhan & Rani, Handini Arga Damar. 2023. BUKU AJAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER. Semarang: Universitas Semarang Press	5%
2	Mampu menjelaskan kajian tentang perilaku pengguna digital media dan merancang user persona	1. Mahasiswa dapat memahami psikologi antarmuka (UI/UX) terhadap pengguna digital media 2. Mahasiswa dapat menganalisis karakteristik pengguna digital media 3. Mahasiswa dapat merancang user persona digital media	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kedalaman kajian perilaku pengguna pada mesia sosial Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi dalam kelompok, pembuatan proyek 3 x 50		Materi: kajian tentang pengguna digital media Pustaka: Kaufman, Ira and Horton, Chris. 2014. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives, Managers, and Students. United States: Routledge Materi: karakteristik pengguna Pustaka: Galitz, Wilbert O.. 2007. Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed). Indianapolis: Wiley Pub.	5%

3	Mampu menganalisis desain dan interaktivitas digital media	1.Mahasiswa dapat menjelaskan model desain interaksi 2.Mahasiswa dapat menjelaskan kerangka desain digital media 3.Mahasiswa dapat menganalisis proses interaksi dan sistem navigasi pada desain menu/fitur media digital	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kedalaman kajian studi kasus aplikasi e-commerce Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi kasus diskusi dalam kelompok Tugas 3: Mengkaji studi kasus aplikasi e-commerce 3 x 50		Materi: desain dan interaktivitas digital media Pustaka: Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. <i>Media Digital Online</i>. Universitas Islam Bandung	5%
4	Mampu menganalisis desain grafis pada desain antarmuka	1.Mahasiswa dapat menjelaskan tentang GUI (Graphic user interface) 2.Mahasiswa dapat menganalisis web user interface 3.Mahasiswa dapat menganalisis mobile apps user interface	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kedalaman pengkajian gaya desain (studi kasus: website.go.id) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi case dan diskusi dalam kelompok 3 X 50		Materi: desain grafis pada desain antarmuka digital media Pustaka: Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. <i>Media Digital Online</i>. Universitas Islam Bandung Materi: desain dan prototype Pustaka: Staiano, Fabio. (2022). <i>Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop</i>. Packt Publishing Ltd, 135 Materi: desain grafis pada antarmuka Pustaka: Galitz, Wilbert O.. 2007. <i>Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed)</i>. Indianapolis: Wiley Pub.	5%
5	Mampu mengaplikasikan desain grafis dalam desain antarmuka	1.Mahasiswa dapat memahami prinsip-prinsip desain digital media 2.Mahasiswa dapat menganalisis unsur-unsur desain digital media 3.Mahasiswa dapat mengaplikasikan prinsip desain pada studi kasus permasalahan desain pada mobile apps/website	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kedalaman riset permasalahan sosial 3.Kreativitas dalam menuangkan konsep solusi desain melalui mobile apps/website Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Fase 5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil karya Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: desain grafis pada antarmuka Pustaka: Staiano, Fabio. (2022). <i>Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop</i>. Packt Publishing Ltd, 135 Materi: desain grafis pada antarmuka Pustaka: Galitz, Wilbert O.. 2007. <i>Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed)</i>. Indianapolis: Wiley Pub.	5%

6	Mampu merancang prototype aplikasi mobile atau website tahap 1	1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah sosial masyarakat 2. Mahasiswa dapat merancang user flow aplikasi mobile atau website	Kriteria: 1. Originalitas userflow aplikasi atau website 2. Kreativitas userflow aplikasi atau website Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: desain grafis pada antarmuka Pustaka: <i>Staiano, Fabio. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd, 135</i> Materi: desain grafis pada antarmuka Pustaka: <i>Galitz, Wilbert O.. 2007. Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed). Indianapolis: Wiley Pub.</i>	5%
7	Mampu merancang prototype aplikasi mobile atau website tahap 2	Mahasiswa dapat merancang low fidelity design (wireframe) aplikasi atau website	Kriteria: 1. Originalitas wireframe aplikasi mobile atau website 2. Kreativitas wireframe aplikasi mobile atau website Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: wireframe dan prototype pada antarmuka Pustaka: <i>Staiano, Fabio. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd, 135</i> Materi: wireframe dan prototype pada antarmuka Pustaka: <i>Galitz, Wilbert O.. 2007. Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed). Indianapolis: Wiley Pub.</i>	10%

8	Mampu merancang prototype aplikasi mobile atau website tahap 3	Mahasiswa dapat merancang high fidelity design (prototype) aplikasi mobile atau website	Kriteria: 1.Originalitas prototype aplikasi mobile atau website 2.Kreativitas prototype aplikasi mobile atau website Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil karya Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: prototype aplikasi atau website Pustaka: Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. <i>Media Digital Online</i> . Universitas Islam Bandung Materi: wireframe dan prototype antarmuka Pustaka: Staiano, Fabio. (2022). <i>Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop</i> . Packt Publishing Ltd, 135 Materi: wireframe dan prototype antarmuka Pustaka: Galitz, Wilbert O.. 2007. <i>Essential Guide to User Interface Design, The: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd Ed)</i> . Indianapolis: Wiley Pub.	10%
9	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan game digital	1.Mahasiswa dapat memahami tentang sistem game digital dari masa ke masa 2.Mahasiswa dapat memahami tentang HCI (Human Cumputer Interaction) dalam game digital	Kriteria: 1. Originalitas 2.Ketepatan dalam mengkaji sejarah game digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	studi case dan diskusi dalam kelompok 3 X 50		Materi: konsep dasar game digital Pustaka: Michele D. Dickey. 2015. <i>Aesthetics and Design for Game-based Learning</i> . New York: Taylor & Francis.	5%
10	Mampu menjelaskan kajian tentang perilaku pengguna game digital	1.Mahasiswa dapat memahami psikologi antarmuka (UI/UX) terhadap pengguna game digital 2.Mahasiswa dapat menganalisis karakteristik pengguna game digital	Kriteria: 1. Originalitas 2.Kedalaman kajian perilaku pengguna game digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	studi case dan diskusi dalam kelompok 3 X 50		Materi: karakteristik pengguna Pustaka: Hanif, Mohammad Burhan & Rani, Handini Arga Damar. 2023. <i>BUKU AJAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER</i> . Semarang: Universitas Semarang Press	5%
11	Mampu menganalisis desain dan interaktivitas game digital	1.Mahasiswa dapat menjelaskan model desain interaksi pada game digital 2.Mahasiswa dapat menjelaskan kerangka desain game digital 3.Mahasiswa dapat menganalisis proses interaksi dan sistem navigasi pada desain menu/fitur game digital	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kedalaman kajian studi aplikasi game digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	case study, Diskusi dalam kelompok 3 X 50		Materi: desain game digital Pustaka: Michele D. Dickey. 2015. <i>Aesthetics and Design for Game-based Learning</i> . New York: Taylor & Francis. Materi: desain game digital Pustaka: UX Design for Startups By Marcin Treder Published in 2013 by UXPin	5%

12	Mampu menganalisis desain grafis pada desain antarmuka game digital	1. Mahasiswa dapat menganalisis user interface game digital berbasis web 2. Mahasiswa dapat menganalisis user interface game digital berbasis mobile	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kedalaman pengkajian gaya desain pada game digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi case dan diskusi dalam kelompok 3 X 50		Materi: desain game digital Pustaka: Michele D. Dickey. 2015. <i>Aesthetics and Design for Game-based Learning</i>. New York: Taylor & Francis. Materi: desain game digital Pustaka: UX Design for Startups By Marcin Treder Published in 2013 by UXPin	5%
13	Mampu mengaplikasikan desain grafis dalam game digital	1. Mahasiswa dapat memahami prinsip-prinsip game digital 2. Mahasiswa dapat menganalisis unsur-unsur game digital 3. Mahasiswa dapat mengaplikasikan prinsip desain pada studi kasus permasalahan desain pada game digital	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kedalaman riset permasalahan sosial 3. Kreativitas dalam menuangkan konsep solusi permasalahan dalam game digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Fase 5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan merepresentasikan hasil karya Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: desain game digital Pustaka: Michele D. Dickey. 2015. <i>Aesthetics and Design for Game-based Learning</i>. New York: Taylor & Francis.	5%
14	Mampu merancang game digital tahap 1	1. Mahasiswa dapat merancang user flow game digital 2. Mahasiswa dapat merancang desain game digital	Kriteria: 1. Originalitas userflow game digital 2. Kreativitas desain game digital Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan merepresentasikan hasil dosen ketepatan interface Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: desain game digital Pustaka: Michele D. Dickey. 2015. <i>Aesthetics and Design for Game-based Learning</i>. New York: Taylor & Francis.	5%

15	Mampu mengembangkan game digital tahap 1	Mahasiswa dapat mengembangkan aset-aset game digital dengan aplikasi CONSTRUCT	Kriteria: 1.Originalitas hasil aset game digital 2.Kreativitas hasil aset game digital Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan interface Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: construct Pustaka: Modul Praktikum Game Development Program Studi Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia	10%
16	Mampu mengembangkan game digital tahap 2	Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi game digital dengan aplikasi CONSTRUCT	Kriteria: 1.Originalitas game digital 2.Kreativitasgame digital Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan interface Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: construct Pustaka: Modul Praktikum Game Development Program Studi Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	30%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria

- dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
 8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
 9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
 10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
 11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
 12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANI SURYA PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Agustus 2025 Jam 15:19 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

